Volume 9 Issue 1 (2025) Pages 75-82
**Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

# Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Rangku Alu terhadap Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak

**Elizabeth Prima[1]✉, Putu Indah Lestari[2]**
Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dhyana Pura, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.4338

## Abstrak
Perkembangan motorik kasar merupakan proses anak belajar terampil menggerakkan anggota badan. Gerakan motorik kasar pada anak akan terwujud saat anak mulai mendapatkan koordinasi dan keseimbangan, seperti orang dewasa. Upaya peningkatan keterampilan motorik kasar dapat diajarkan oleh guru melalui permainan tradisional, salah satunya permainan tradisional rangku alu. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui pengaruh permainan tradisional rangku alu dalam meningkatkan motorik anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis yang digunakan quasi eksperimen, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan rubrik. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak. Terlebih dahulu dilakukan uji prasarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Kemudian untuk menguji perbandingan motorik kasar anak yang bermain permainan rangku alu dan anak yang melakukan pembelajaran biasa maka dilakukan analisis independent sample t test. Penelitian ini memberikan hasil bahwa ada pengaruh permainan tradisional rangku alu terhadap motorik kasar anak.

**Kata Kunci:** *permainan tradisional; rangku alu; motorik kasar*.

## Abstract
Motoric is body movement where the brain is the center or control in taking control of motion. Gross motor skills are an important aspect of development and growth, especially balance and coordination of parts of the child's body. The efforts to improve gross motor skills can be taught by the teacher by playing games, one of the games is the traditional rangku pestle game. The purpose of this study is to determine the effect of the traditional rangku pestle game on improving children's motor skills. This research is a quantitative research with a quasi-experimental type, while the data is collected using a rubric. The sample in this study involves 20 children. The normality test and homogeneity test are carried out first as a prerequisite test in this study. Then to test the comparison of gross motor skills of children who play rangku pestle games and children who do normal learning, an independent sample t test analysis is constructed. This research gives the result that there is an effect of the traditional game Rangku Pestle on children's gross motor skills.

**Keywords:** *traditional games; rangku pestle; gross motor skill.*



✉ Corresponding author: Elizabeth Prima
Email Address: elizabethprima@undhirabali.ac.id Bbali, Indonesia)
Received 12 March 2023, Accepted 2 February 2025, Published 2 February 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.4338

## Pendahuluan

Pembelajaran pada anak usia dini adalah suatu proses interaksi antara anak, orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas-tugas perkembangan (Susanto & Susanto, 2018). Interaksi yang terjalin merupakan faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan belajar, yang mencerminkan hubungan antara anak dan anak akan memiliki pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Hal ini didukung oleh pendapat Greeberg yang menyatakan, "Proses belajar dapat efektif ketika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup dengan lingkungannya" (Adawiyah et al., 2020). Salah satu permainan yang dapat dimainkan anak usia dini adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang (Wahyuningsih, 2017). Di sekolah permainan tradisional anak sudah jarang dimainkan, apalagi saat kondisi pandemi. Dengan demikian permainan tradisional anak kurang dikenal dikalangan anak-anak generasi muda. Berkembangnya teknologi *gadget* nampak lebih menyenangkan untuk dimainkan anak dibandingkan dengan permainan tradisional. Anak-anak lebih terfokus pada perkembangan teknologi permainan dibandingkan dengan permainan tradisional anak. Permainan bagi anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan (Munawaroh, 2017).

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern dengan alat-alat canggihnya. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2016). Permainan tradisional merupakan permainan yang dibentuk oleh budaya lokal dan lingkungan setempat dimana permainan tersebut telah ada sejak nenek moyang dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Fadlillah et al., 2016). Permainan tradisional anak-anak merupakan salah satu genre atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi (Wahidah et al., 2021).

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rosdiani, 2012). Jika permainan tradisional punah maka dampak yang paling terasa adalah anak-anak tidak dapat merasakan manfaatnya bagi perkembangan mereka, karena masa bermain anak-anak tidak tercapai secara optimal (Roostin et al., 2022). Kewajiban anak bangsa menjaga dan mempertahankan eksistensi permainan tradisional tersebut, karena permainan tradisonal tidak hanya sebatas permainan saja namun didalamnya terdapat nilai unsur budaya yang melekat. Permainan tradisional biasanya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang. Penelitian Kurnati menunjukkan bahwa permainan tradisional anak dapat mendorong anak untuk bekerja sama, membantu anak beradaptasi, berinteraksi secara positif, mengkondisikan anak untuk pengendalian diri, mengembangkan empati terhadap teman, mematuhi aturan dan menghormati orang (Lestari & Prima, 2016). Adapun jenis-jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan anak antara lain, Megoak-goakan (permainan tradisional dari Bali), permainan bakiak (permainan tradisional dari Sumatera Barat),

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.4338

permainan engklek (permainan tradisional dari Jawa), permainan egrang bathok kelapa, permainan rangku alu (permainan tradisional dari Nusa Tenggara Timur), permainan tikus dan kucing (permainan tradisional dari Jawa dan Bali) (Prima, 2024).

Pendidikan anak usia dini sangat fundamental bagi perkembangan kepribadian anak, baik dari segi karakter, fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, disiplin diri, pemahaman diri dan kemandirian pada anak usia dini (Mulyasa, 2012). Lingkungan memainkan peran penting dalam pengembangan potensi anak, baik dilingkungan keluarga, komunitas dan lingkungan sekolah. Upaya pengembangan motorik kasar pada anak usia dini dilakukan melalui peran sekolah dan guru TK dalam merancang kegiatan, contohnya menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan pembelajaran di sekolah (Yudaparmita & Adnyana, 2021). Selain menyenangkan, permainan tradisional anak dapat membantu menstimulasi motorik kasar pada anak.

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil dalam menggerakan anggota tubuh (Sujiono et al., 2014). Perkembangan motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait, yaitu keterampilan motorik kasar (gross motor skill) dan keterampilan motorik halus (fine motor skill) (Hasanah, 2016). Gerakan motorik kasar akan terbentuk ketika anak-anak mulai memperoleh koordinasi dan keseimbangan, hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar merupakan keterampilan yang memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Upaya pengembangan keterampilan motorik dapat diajarkan oleh guru tentang bagaimana anak mengetahui gerakan-gerakan tertentu yang dapat dilakukan untuk melatih kelincahan, kekuatan, kecepatan, kelenturan dan ketepatan koordinasi tangan dan mata. Gerakan motorik kasar seperti berjalan, berlari (Pratiwi & Kristanto, 2014), memanjat, menendang, melompat, berjungkir balik, dan berdiri dengan satu kaki. Gerakan motorik kasar juga melibatkan aktivitas otot-otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak.

Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak usia dini. Hernandez dan Cacola menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara perkembangan motorik kasar dengan kognitif (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Salah satu penyebab perkembangan motorik kasar tidak berkembang secara optimal adalah kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar tubuh anak masih jarang dilaksanakan, sehingga anak kurang terstimulasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya (Mu'mala & Nadlifah, 2019). Untuk meningkatkan motivasi anak dalam melakukan gerakan motorik, maka diperlukan pembelajaran yang menyenangkan. Cara yang dapat dilakukan guru adalah melalui permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Vernadakis menyimpulkan bahwa bermain merupakan landasan bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak (Wiranti & Mawarti, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal dan percakapan dengan kepala sekolah, ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini, khususnya dalam melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Dengan demikian implementasi permainan tradisional dapat dilakukan kepada anak usia dini karena sebagian besar dilakukan dalam kelompok dan sifat permainannya bersifat rekreatif serta interaktif. Selain itu permainan tradisional dapat diekspersikan melalui gerakan fisik, adu ketangkasan dan belajar berkomunikasi dengan teman sebaya yang melibatkan banyak anak-anak dalam kegiatan bermain. Salah satu permainan tradisionalnya adalah "Rangku Alu". Permainan tradisional "Rangku Alu" merupakan salah satu permainan tradisional yang menggunakan bambu sebagai peralatan dalam permainannya. Permainan ini berasal Manggarai, Nusa Tenggara Timur (Rahmat et al., 2018). Biasanya masyarakat setempat memainkan permainan ini pada pesta perkebunan dan panen pertanian (Nuryati, 2019). Permainan "Rangku Alu" ini dimainkan dengan memanfaatkan dua pasang batang bambu atau tongkat yang digerakkan dan bernyanyi sampai kaki lawan terjepit di antara bambu (Rahmat et al., 2018). Permainan ini ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan media bambu dan dimainkan oleh semua usia baik

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.4338

perempuan maupun laki-laki. Hal yang menariknya, semakin lincah pemainnya, maka irama pukulan bambu tersebut juga meningkat (semakin lincah) (Rahmawati et al., 2022).

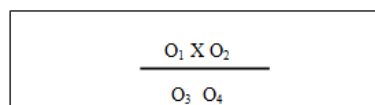
**Gambar 1. Permainan Rangku Alu**

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Agatha et al., 2021) tentang kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam permainan tradisional awi alu (rangku alu). Sementara penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional rangku alu terhadap motorik kasar anak usia dini dibandingkan dengan anak di kelas kontrol dengan metode konvensional. Kebaruan dalam penelitian ini adalah melibatkan metode penelitian kuantitatif (eksperimen) untuk mengukur dampaknya pada kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Dari pembahasan yang ada, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul, "Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Rangku Alu Terhadap Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak."

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan materi pokok antara lain: (1) rancangan penelitian menggunakan eksperimen, yaitu *Quasi Experimental Design,* dimana terdapat dua kelompok yaitu satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang dipilih dengan acak atau random sehingga desain dalam penelitian ini ialah *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2018). (2) Adapun dalam penelitian ini subjeknya adalah anak usia dini, yaitu siswa Kelompok B sebanyak 50 anak yang terbagi dalam 25 siswa kelas kontrol dan 25 siswa kelas eksperimen. Kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan sedangkan kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan. (3) Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen lembar observasi *ceklist* berdasarkan indikator motorik kasar yang terdapat dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014. (4) Untuk teknik analisis data dilakukan dengan uji prasyarat antara lain melakukan uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis kelompok yang diteliti menggunakan Anova. Tempat penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Kartika VII-14 Denpasar Barat. Penelitian dilakukan mulai dari bulan September sampai dengan bulan Oktober 2022. Berikut ini adalah rancangan penelitian yang digunakan.

$$\frac{O_1 \; X \; O_2}{O_3 \quad O_4}$$

**Gambar 1. Rancangan Penelitian**

(Sumber: (Sugiyono, 2018))

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.4338

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Analisis

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motorik kasar anak Kelompok B di TK Kartika VII-14. Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa sedangkan kelompok kontrol berjumlah 25 siswa. Maka jumlah keseluruhan siswa dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa. Gambar 1 adalah gambar aplikasi permainan Rangku Alu.

Untuk teknik analisis data maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebelum uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *one way* Anova. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Uji Normalitas Shapiro-Wilk**

**Tests of Normality**

| | | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Kelas | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Motorik Kasar | Pre Test Eksperimen | ,111 | 25 | ,200* | ,962 | 25 | ,461 |
| | Post Test Eksperimen | ,132 | 25 | ,200* | ,940 | 25 | ,148 |
| | Pre Test Kelas Kontrol | ,142 | 25 | ,200* | ,921 | 25 | ,055 |
| | Post Test Kelas Kontrol | ,132 | 25 | ,200* | ,947 | 25 | ,217 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas sebaran data menggunakan SPSS 24, maka dapat dilihat nilai signifikansi yang ada pada Shapiro-Wilk. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas ini adalah jika nilai signifikansi > dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikansi < dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Oleh karenanya jika dilihat dari perkembangan motorik kasar pada kelas eksperimen baik itu pretest maupun posttest menunjukkan nilai signifikansi 0,461 dan 0,148 yang berarti nilai signifikansi > dari 0,05. Dengan demikian data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan data pada nilai signifikansi pretest dan posttest kelas kontrol ditunjukkan dengan nilai 0,055 dan 0,217 yang berarti nilai signifikansinya > dari 0,05. Dengan dmikian data untuk kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, uji prasyarat pertama dalam uji normalitas telah terpenuhi dengan data berdistribusi normal. Kemudian akan dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varian data homogen atau tidak homogen. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Motorik Kasar

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|
| ,585 | 3 | 96 | ,626 |

Berdasarkan output SPSS "Test of Homogeneity of Variances", maka diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,626. Karena nilai signifikansinya 0,626 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian kelompok kelas yang dibandingkan datanya sama atau homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas dalam uji *one way* anova terpenuhi. Hasil uji Anova ditunjukkan pada Tabel 3 berikut ini.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.4338

**Tabel 3. Ouput Anova**

**ANOVA**

Motorik Kasar

| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| Between Groups | 29021,390 | 3 | 9673,797 | 466,301 | ,000 |
| Within Groups | 1991,600 | 96 | 20,746 | | |
| Total | 31012,990 | 99 | | | |

Dasar pengambilan keputusan dalam analisis Anova yaitu, jika nilai signifikansi (Sig.) > dari 0,05 maka rata-ratanya sama sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) < dari 0,05 maka rata-ratanya dinyatakan berbeda. Oleh karenanya berdasarkan *output* hasil Anova diatas, diketahui nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-ratanya dinyatakan berbeda secara signifikan. Dengan demikian $H_0$ ditolak, artinya terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional bagi perkembangan motorik kasar siswa Kelompok B.

**Pembahasan**

Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motorik kasar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan permainan tradisional dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dimana motorik kasar pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan permainan tradisional lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan data hasil *output* Anova dengan bantuan SPSS diperoleh F sebesar 466,301 dengan signifikansi 0,000. Ini berarti pembelajaran dengan permainan tradisional berpengarup positif terhadap motorik kasar siswa. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak, antara lain pertama, permainan itu cenderung memanfaatkan fasilitas lingkungan sekitar tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi. Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak, dan ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), saling kerjasama, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan (Rozana, 2020).

Permainan Rangku Alu bukan permainan biasa, selain sebagai sarana hiburan, permainan ini dapat menjadi sarana edukasi, pembentukkan diri, melatih kelincahan serta melatih ketepatan anak di dalam bertindak (Talu & Bosco, 2019). Setiap permainan memiliki fungsi sebagai penghibur dan tanpa disadari dalam permainan tersebut terdapat nilai-nilai pendidikan diselipkan oleh guru ke dalam permainan sehingga tanpa disadari bermain ternyata memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menemukan hal-hal baru yang belum mereka ketahui (Hazhari et al., 2019). Dalam kegiatan bermain anak diajak tentang berbagai hal mengenai dunia dan lingkungannya. Berbagai aktivitas bermain memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Cendana & Suryana, 2022).

Permainan Rangku Alu banyak menggunakan aktivitas fisik saat bermain yang sangat baik dalam menstimulus aspek perkembangan motorik, terutama motorik kasar. Dalam bermain Rangku Alu berbagai aktivitas yang dilakukan seperti berjalan, melompat serta menggerakkan tangan saat mengoyangkan alat yang digunakan (Agatha et al., 2021).

Selain itu pelaksanaan permainan tradisional Rangku Alu juga mendukung perkembangan motorik antara lain; kekuatan, keseimbangan, kelincahan (Sujiono, 2018), kecepatan dan koordinasi anak dalam melompat dengan satu kaki dan dua kaki secara bergantian, menjaga keseimbangan tubuh sehingga tidak jatuh, melompat sambil menghindar dan melakukan koordinasi antara seluruh anggota tubuh saat melompat diantara tongkat kayu (alat) yang dibentur-benturkan. Permainan Rangku Alu dalam mendukung motorik

kasar diarahkan untuk melihat kemampuan siswa dalam mengembangkan aspek kekuatan, aspek keseimbangan, aspek kelincahan, aspek kecepatan dan aspek koordinasi (Farida, 2016).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022) yang berjudul, "Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini". Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan permainan tradisional cakbikak. Untuk memaksimalkan perkembangan kemampuan motorik kasar, kelincahan, dan ketangkasan pada anak, permainan ini dapat memperkuat otot dan meningkatkan keterampilan motorik anak secara umum. Kegiatan permainan cakbikak ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran di kelas dan kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada motorik kasar siswa yang dibelajarkan dengan permainan tradisional dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional. Motorik kasar yang nampak saat bermain permainan tradisional adalah anak mampu menggerakkan anggota tubuh (mata, kaki, tangan, kepala) secara terkoordinasi, mampu mengikuti permainan Rangku Alu dengan alat yang digunakan serta aturan yang ada. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh simultan kognitif dan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional dalam penelitian ini.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Dhyana Pura, Prodi PG-PAUD Undhira dimana peneliti bernaung terima kasih untuk dukungannya serta kepada semua partisipan atas kerjasama dan bantuannya dalam penelitian ini.

## Daftar Pustaka

Adawiyah, W. N., Mulyana, E. H., & Elan. (2020). Pengembangan Dasar Kebutuhan Rencana Kegiatan Pembelajaran Beroroentasi Sains Pada Sub Tema Air Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Mengamati Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, *4*(2), 324–336. Agatha, S. C., Boleng, L. M., & Bali, E. N. (2021). Gross Motor Skills Of 5-6 Aged Children In Traditional Gamr Of Awi Alu. *Journal of Physical Education Health And Sport Sciences*, *2*(1), 94–102. https://doi.org/10.35508/jpehss.v1i1

Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 771–778. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516

Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Obsesi*, *6*(6), 6594–6601. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440

Fadlillah, M., Filasofa, L. M. K., Wantini, Akbar, E., & Fauziyah, S. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan)*. Kencana Prenadamedia Group.

Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *RAUDHAH*, *4*(2). Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 717–733.

Hazhari, A., Handayani, S. S. D., & Sunarto. (2019). The Effect of Playing Mpa'a Tapa Gala Game Toward Gross Motor Development on Early Childhood. *Journal of Primary Education*, *8*(2), 117–126. /jpe.v8i2.25450https://doi.org/10.15294

Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (1st ed.). Prenada Media.

Lestari, P. I., & Prima, E. (2016). Implementasi Permainan Anak Tradisional Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, *6*(1), 23–30.

Mu'mala, K. A., & Nadlifah. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *4*(1), 57–68. https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06

Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen PAUD* (1st ed.). Rosdakarya.

Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 86–98. 10.31004/obsesi.v1i2.19https://doi.org/DOI:

Nuryati. (2019). Kreativitas Guru Dalam Menciptakan Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini. *Seminar Nasional PGPAUD 2019 Permainan Tradisional VS Digital*, 293–303. Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, *3*(2), 18–39. https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.513

Prima, E. (2024). Metode Bermain Permainan Tradisional Di PAUD. In S. Haryanti (Ed.), *Metode-Metode Pembelajaran Diberbagai Bidang* (pp. 205–221). Media Sains Indonesia.

Rahmat, R. F., Ramadhan, R., Arisandi, D., Syahputra, M. F., & Sheta, O. (2018). Rangku Alu – A Traditional East Nusa Tenggara Game in Android Platform. *2nd International Conference on Computing and Applied Informatics. Journal of Physics: Conf.*, 1–12. https://doi.org/10.1088/1742-6596/978/1/012103

Rahmawati, I. Y., Cahyono, H., & Wahyudi. (2022). Actualization of Cultural Playground Educational Game Tools as Strengthening Love for the Country in Early Children. In N. Ishartono & Y. Sidiq (Eds.), *Proceedings of the 7th Progressive and Fun Education International Conference* (pp. 3–11). Springer Nature. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-71-8_2

Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022). Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 5154–5164. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890

Rosdiani, D. (2012). *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Alfabeta.

Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional "Engklek" Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Abdi Ilmui*, *13*(1), 42–58. https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/890

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Sujiono, B. (2018). *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.

Sujiono, B., Sumantri, M. S., Aisyah, S., Tatminingsih, S., Amini, M., & Suroso, A. (2014). *Metode Pengembangan Fisik* (p. 10). Universitas Terbuka.

Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, *6*(1), 50–58.

Susanto, D., & Susanto, M. R. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dolanan Anak Untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini. *Peningkatan Kualitas Pendidikan Tinggi, Dasar Dan Menengah*, 152–160.

Talu, A. T. I., & Bosco, F. (2019). Tari Tradisional Manggarai Rangkuk Alu Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Inviolata Ruteng. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 37–44. https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jllpaud/issue/view/12

Wahidah, I., Nurlaela, W., Cahyana, Nuwahidah, Nafa'atur, F., & Rahman. (2021). Permainan Tradisional: Keterampilan Motorik dan Ketepatan Strategi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences*, *3*(3), 1238–1245. https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.530

Wahyuningsih, S. (2017). *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun* (I. S (ed.)). PT Sandiarta Sukses.

Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(1), 66–74.

Yudaparmita, G. N. A., & Adnyana, K. S. (2021). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik. *EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(2), 83–90.